Klasse

In der objekt-orientierten Programmierung ist die Klasse quasi die Gussform, um gleichartige Objekte zu erzeugen.

Dabei definiert sie:

- mit Hilfe der Datenfelder, welche Eigenschaften die Objekte besitzen.
- mit Hilfe der Konstruktoren, wie neue Objekte erzeugt werden können.
- mit Hilfe von Methoden, wie mit den Objekte interagiert werden kann.

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:klasse:start?rev=1648108206

Last update: **24.03.2022 08:50**